Informations importantes
Lire attentivement ce guide et le conserver pour référence.
• Ce jeu est destiné aux enfants âgés de 3 ans et plus. Il ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
• Attention : tous les éléments d'emballage tels que les sacs en plastique, les cordons et colliers de fixation, cales cartonnées, films plastiques, ne font pas partie du jeu et doivent être mis hors de portée de l'enfant.
• Ce jeu est conforme aux exigences essentielles de la directive européenne 88/378/CEE (Sécurité des jouets).

Mise en place des piles
• La mise en place et le remplacement des piles doivent être réalisés par un adulte.
• Après avoir ôté les 2 vis au dos en haut du pupitre à l'aide d'un tournevis, ouvrir le compartiment à piles.
• Insérer les 3 piles 1,5 V de type C-LR14, en respectant les indications de polarité inscrites
au fond du compartiment à piles.
• Refermer le couvercle du compartiment à piles et le revisser fermement.

Précautions d'utilisation des piles
• Utiliser le type de piles recommandé. Nous vous conseillons l'emploi de piles alcalines.
• Les piles doivent être mises en place en respectant la polarité indiquée sur le jeu et sur la pile. Un positionnement incorrect peut soit endommager le jeu, soit causer des fuites au niveau des piles, soit, à l'extrême, provoquer un incendie ou l'explosion des piles.
• Ne pas utiliser de piles rechargeables (leur tension est trop faible pour un bon fonctionnement du jeu).
• Ne jamais essayer de recharger des piles non rechargeables. Elles pourraient couler, s'échauffer, provoquer un incendie ou exploser.
• Remplacer l'ensemble des piles en même temps ; ne pas mélanger des piles neuves avec des piles usagées.
• Ne pas mélanger différents types de piles, par exemple des piles salines et des piles alcalines, des piles rechargeables et des piles non rechargeables.
• Les piles usagées doivent être enlevées du jeu. De même, retirer les piles du jeu s'il n'est pas utilisé pendant une longue période. Sinon, elles risquent de couler et de causer des dommages.
• Ne jamais essayer de court-circuiter les bornes d'une pile.
• Ne jamais jeter les piles au feu : elles risqueraient d'exploser.
• Dans le cas d'utilisation d'accumulateurs (non recommandé) :
  - ils ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte ;
  - ils doivent être enlevés du jeu avant d'être chargés.

Le pupitre peut également fonctionner avec un adaptateur 4,5 V et 900 mA (non fourni) de centre positif (Diam. de la prise 5,5 mm, largeur 12 mm).
• Utiliser uniquement l'adaptateur conseillé dans ce mode d'emploi ou un modèle équivalent.
• L'adaptateur n'est pas un jouet.
• L'adaptateur doit être contrôlé régulièrement afin de détecter toute détérioration du cordon, de la prise, du boîtier ou de toute autre pièce. Si l'un des éléments est endommagé, l'adaptateur ne doit pas être utilisé jusqu'à réparation.
• Débrancher l'adaptateur avant de nettoyer le jouet.

Remplacement des ampoules du pupitre
• Dévisser et enlever la trappe du compartiment situé derrière le pupitre et qui contient les ampoules.
• Tirer sur le support des ampoules.
• Dévisser la (ou les) ampoules(s) défectueuse(s) et la (ou les) remplacer.
• Remettre en place le support avec les ampoules neuves et revisser la trappe du compartiment les contenant.

Précautions d'utilisation
• Pour nettoyer le pupitre, utiliser un chiffon fin et humide ou bien doux et sec.
• Oter les piles en cas de non-utilisation prolongée du jeu.
• Retirer les piles usagées du jeu.
Ne jamais utiliser de solvants chimiques pour nettoyer le jeu.
Ne jamais utiliser de piles rechargeables.
Ne jamais laisser le jeu exposé aux rayons du soleil ou de toute autre source de chaleur pendant une longue période.
Ne jamais rien renverser sur le jeu.
Ne jamais laisser tomber le jeu.
Ne jamais démonter le jeu.
Si le jeu ne fonctionne pas : vérifier que les piles sont correctement installées.
Si les problèmes persistent : s'adresser au service consommateurs.

www.nathan.fr

www.Oui-Oui.fr

Nathan

© 2007 NATHAN JEUX
Fabriqué et Distribué sous licence par : DISET, S.A.
Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca
08040 BARCELONA - Espagne - www.diset.com
Service consommateurs : info@diset.com
© Enid Blyton limited (une société du groupe Chorion).
Tous droits réservés. Oui-Oui ™ Hachette Livre.

Nathan

Oui-Oui

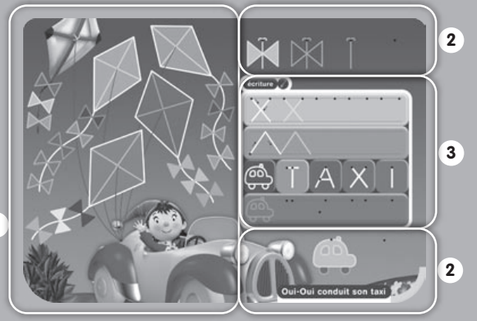
Pour les parents

J'écris et je dessine avec Oui-Oui a été conçu pour donner à votre enfant le plaisir de l'écriture, des lettres et des mots. Il est conseillé de l'accompagner dans ses premières découvertes du jeu. Chaque planche propose un parcours qui mène progressivement à l'écriture.

1. Les activités de dessin permettent à l'enfant d'exercer son habileté. Il apprend à réaliser des tracés (traits, points, boucles, ponts, vagues…) qui le préparent à l'écriture. En remplissant les espaces libres selon son imagination, il développe sa créativité.

2. Les activités d'écriture permettent d'affiner son geste et conduisent l'enfant à tracer ses premières lettres et ses premiers mots. Il est important de laisser l'enfant les aborder à son rythme. Elles sont réparties en 3 niveaux :

- Premiers tracés : l'enfant s'exerce aux gestes préparatoires à l'écriture. Il repasse sur des mots de 4 lettres puis les recopie.
- L'enfant s'initie à tracer chaque lettre individuellement. Un point indique où commencer ; des flèches donnent le sens du tracé. Il repasse sur des mots de 5 lettres puis les recopie.
- Il repasse sur des mots de 6 lettres puis les recopie.



1. Une grande scène à compléter, en suivant les modèles et/ou en laissant libre cours à son imagination.
2. Des modèles de dessins à reproduire.
3. Un tableau d'écriture, pour commencer à tracer des lettres et des mots.

J'écris et je dessine

3-6 ans

Comment jouer ?

Tu es prêt à partir à Miniville avec Oui-Oui et ses amis ?

• Ouvre le tiroir situé à gauche sous le pupitre et retire-le.
• Sors la petite béquille en bas du pupitre à gauche. Elle permet de stabiliser le pupitre quand tu dessines ou que tu écris.
• Choisis une des 20 planches et pose-la sur le pupitre, côté image en couleur.
• Prends ton feutre.

Je dessine

• La grande image n'est pas finie…
C'est à toi de la terminer. Des traits dessinés en plus clair te montrent comment tu peux la compléter. Tu peux aussi inventer tes dessins ou rajouter des choses dans le paysage.
• Les modèles de dessins : appuie sur le bouton rouge, en haut à droite du pupitre. La lumière s'allume et les modèles de dessin apparaissent. Tu peux repasser avec le feutre sur les modèles.
• Quand tu es bien entraîné, tu peux reproduire les modèles sans l'aide de la lumière. Continue la ligne en partant toujours du point qui est indiqué. Puis allume la lumière pour comparer ton dessin avec le modèle.
• Tu peux aussi inventer tes propres dessins.

J'écris

• Appuie sur le bouton rouge. Dans le tableau d'écriture, les modèles de lettres et de mots apparaissent.
• Repasse les modèles avec ton feutre, en partant toujours du point et en suivant les flèches quand il y en a.
• Quand tu seras bien entraîné, tu pourras compléter la ligne sans allumer la lumière. Tu peux vérifier dans un deuxième temps si tu as bien recopié les modèles en appuyant sur le bouton rouge.

J'efface et je range

• Avec la petite éponge, tu peux effacer et recommencer à écrire ou à dessiner autant de fois que tu le désires.
• Quand tu as fini de jouer, éteins le pupitre. Range l'éponge et le feutre sous le couvercle. Replie la petite béquille. Range les planches dans le tiroir et replace celui-ci à gauche sous le pupitre.
• Grâce à la poignée, tu peux emporter ton pupitre partout avec toi !

Attention ! N'utilise que des feutres effaçables à sec.

Premiers tracés et mots de 4 lettres

• Nestor Bouboule et les ballons
Nestor Bouboule a beaucoup de ballons. Attention, Nestor, ne les laisse pas s'envoler !
Suis les contours des ballons et relie-les en repassant sur les fils. Tu peux aussi les décorer. Geste graphique : ronds.

• Mademoiselle Chatounette
Dans sa boutique, Mademoiselle Chatounette vend les meilleures glaces de Miniville.
Décore la boutique de Mademoiselle Chatounette, repasse sur les glaces et sur les bonbons dans les bocaux. Geste graphique : ponts et spirales.

• Oui-Oui conduit son taxi
Oui-Oui a accroché des cerfs-volants à son taxi. Comme c'est joli !
Dessine les cerfs-volants. Tu peux aussi les décorer. Geste graphique : croix et lignes obliques.

• Monsieur le Gendarme
Sournois et Finaud n'arrêtent pas de jouer de mauvais tours. Heureusement, Monsieur le Gendarme est là pour les arrêter !
Dessine une prison et des barreaux autour de chaque lutin. Geste graphique : barres verticales et horizontales.

• Monsieur Culbuto fait des bulles
Monsieur Culbuto souffle, souffle… Tu as vu : de belles bulles de toutes les couleurs !
Entoure toutes les bulles. Geste graphique : ronds et boucles.

• Bonne nuit, Oui-Oui !
Il est l'heure d'aller dormir. Fais de beaux rêves, Oui-Oui !
Complète les motifs sur les murs de la chambre. Imagine ce que voit Oui-Oui par la fenêtre. Gestes graphiques : points, ronds et ponts.

• Oui-Oui fait du vélo
Dring, dring ! Voilà Oui-Oui sur son vélo rouge.
Repasse sur les pointillés et continue-les en suivant la route. Complète les panneaux et imagine-en d'autres. Geste graphique : traits.

Lettres et mots de 5 lettres

• Sournois et Finaud et leur butin
Les lutins se sauvent vers le Bois Noir. Qu'emportent-ils dans leur sac ?
Suis les contours des objets dans les sacs, dessine les arbres et les champignons. Apprends à tracer les lettres : R et T.

• Mirou cherche les œufs
Mirou et les poules sont bien étonnées. Elles ont trouvé des œufs géants, et tout en chocolat !
Repasse sur les œufs et décore-les. Tu peux aussi dessiner les poussins. Apprends à tracer les lettres : P et E.

• Dans le train de Miniville
Tchou ! Tchou ! Le train entre en gare de Miniville. Terminus, tout le monde descend !
Continue les rails, mets les aiguilles aux pendules, dessine les wagons du train et de nouveaux passagers. Apprends à tracer les lettres : A et W.

• Oui-Oui et Zim sont à la plage
Zim bouscule Oui-Oui. Il veut jouer au ballon, tout de suite !
Repasse sur les vagues, les poissons et les bateaux. Tu peux aussi dessiner ce que tu veux dans la mer. Apprends à tracer les lettres : C et I.

• Mélissa vend des habits
Dans la boutique de Mélissa, on trouve des habits à pois, à carreaux, à rayures…
Repasse sur les vêtements et décore-les en continuant les motifs. Apprends à tracer les lettres : H et B.

• Oui-Oui et Mirou en avion
Tout là haut dans le ciel, Oui-Oui et Mirou traversent les nuages. Tiens, il pleut !
Dessine des boucles autour des nuages. Repasse sur les traits de l'arc-en-ciel et dessine les gouttes de pluie. Apprends à tracer les lettres : V et N.

• Mademoiselle Ouistiti
Mademoiselle Ouistiti a bien envie de croquer une pomme : et si elle en cueillait une ou deux ?
Dessine les pommes et les feuilles de l'arbre. Apprends à tracer les lettres : S et G.

Mots de 6 lettres

• Monsieur Jumbo et Souriceau
C'est la fête à Miniville. Monsieur Jumbo et Souriceau accrochent les guirlandes.
Complète les drapeaux et repasse sur les feux d'artifices.

• Les Quillons et les bonbons
Madame La Quille a acheté des bonbons. Y en aura-t-il assez pour tous ses Quillons ?
Fais danser les Quillons en leur dessinant des bras et des jambes. Tu peux aussi relier chaque Quillon au bonbon qu'il va manger.

• Potiron fait du jardinage
Potiron arrose ses fleurs tous les jours pour les faire pousser.
Repasse sur les gouttes d'eau, dessine les fleurs, décore les champignons…

• Bienvenue à la maison !
Toi aussi, tu veux une maison à Miniville ? Dessine-la !
Repasse sur les tuiles, la fenêtre et la porte de la maison. Tu peux aussi la décorer.

• Monsieur La Pompe dans son garage
Un pneu crevé ? Un clou à planter ? Monsieur La Pompe est là pour tout réparer !
Suis les contours des outils de Monsieur La Pompe.

• Joyeux anniversaire !
Aujourd'hui, c'est ton anniversaire… quel âge as-tu ?
Allume tes bougies et décore le gâteau. Tu peux aussi te dessiner à côté de Oui-Oui.